

Sikozu, ou comment devient-on une guerrière (de façon peu usuelle) - 1/5

Mon maître du jeu m'a demandé de raconter l'histoire de mon personnage joueur, ses traits de caractère, ce qui l'a poussé à choisir cette classe. C'est donc chose faite : je raconte ici l'histoire de Sikozu Svala Shanti Sugaysi Shanu de son enfance jusqu'à ses 28 ans, l'âge où elle devient aventurière.

Sikozu Svala Shanti Sugaysi Shanu est née dans une petite bourgade paumée au centre de Féerune.

Cette petite bourgade paumée au centre de Féerune s'appelait *Bux Haerolles*, elle contenait moins de 400 habitants : que des blaireaux en puissance qui rotaient leur hydromel et leur fromage d'araignée en compagnie de leurs femmes qui délaissaient leur rôle de catin du jour pour assister à ce rituel du soir.

Il n'y a pas de choses notables à relever de sa petite enfance, excepté la fois où elle s'est faite enlever par une horde de créatures génétiquement modifiées puant du bec qui ont battu la rase campagne pour l'amener à un grand magicien tout blanc, mais heureusement à deux doigts de se faire violer, un autre magicien, tout gris cette fois-ci la sauva et la renvoya chez elle à coup de téléportation, elle en était presque déçue.

Enfant, Sikozu était déjà différente de toutes les rejetonnes de beauf qui parsemaient son village. Pourtant ses parents n'étaient pas différents de tous les autres : son père lui même portait les mêmes vêtements en peau de kobold dépourvus de manches et tachés par les multiples cuissons de viande d'ankheg lors des innombrables fêtes du village. En effet, plutôt que de jouer aux poupées blondes créées par les elfes marchands pour renflouer leur caisse après la grande récession du à l'irruption sur le marché de poupées grandeur nature très semblable aux plus belles filles elfes, jusqu'aux... Moindre détails, hum. Sikozu était plutôt du côté des garçons en train de découper des figurines d'hobgobelins avec son héroïne préférée, Alusair Obarskyr, qui était certes une naze de neutre bonne mais elle l'admirait pour la tonne de cadavre qu'elle avait laissée au cours de ses périples. Elle érigeait également des constructions miniatures à l'aide de pièces pouvant s'imbriquer entre elles venant de quelque royaume barbare nordique.

Elle grandit donc au milieu des garçons, le peu de conscience qu'il restait à ses parents leur disait de s'inquiéter, d'autant qu'ils ne la voyaient pratiquement jamais : à 10 ans elle partait des journées entières dans la forêt avoisinante pour aller chasser le louveteau nain avec la hache à bois de papa. Un jour elle tomba sur maman loup, elle en garda en merveilleux souvenir en la présence d'une cicatrice sexy au dessus de la fesse gauche. Mais pour elle, la douleur n'était qu'une simple information donc elle ne pleura pas.

Puis vint une période sombre et troublée dans laquelle les dieux eux-mêmes ne savent plus quoi faire et sont en proie aux doutes les plus dévastateurs.

L'adolescence.

Sikozu devint évidemment une rebelle, instinctivement elle refusa d'écouter les ménestrels insipides issus de l'Académie des Étoiles et se tourna vers des troubadours au maquillage élaboré qui utilisait des instruments peu conformistes requérant la présence d'un ensorceleur expert en électricité pour les faire fonctionner. Elle se souvient encore qu'elle faisait tourner ses cheveux bruns aux mèches rouges sur cette musique endiablée, elle peut même se souvenir du noms de certaines troupes : le *Thrône Sombre*, *Maetallykah*, *Tueur*, *l'Empereur*, les *Immortels* etc...

Son corps commence à s'épanouir. Enfant, elle avait les cheveux courts et portait des braies comme tous les garçons du village, mais maintenant elle grandit significativement, sa chevelure devient très longue et sa tunique commence à être trop juste au niveau des poumons pour qu'elle continue à la porter. Son visage auparavant quelconque s'affine et laisse apparaître des traits délicieux : lèvres pulpeuses, yeux verts tachetés de gris capable de faire fondre n'importe quel paladin intégriste si il ne réussit pas un jet de volonté avec un malus de -4. Déjà dans son enfance, Sikozu ne pouvait blairer son village, mais à l'adolescence elle l'abhorrait

Sikozu, ou comment devient-on une guerrière (de façon peu usuelle) - 2/5

carrément. En fugue ou dans l'atelier du forgeron elle apprenait déjà la survie en milieu sauvage, la construction, ainsi que le maniement des armes. Un jour elle reçut la visite d'un grand guerrier, ou du moins c'est ce qu'il prétendait, nommé Bruss Wyliss qui lui dit qu'elle devra sauver le monde d'une menace venant du ciel. Tout en lui racontant ses histoires, ce vieux guerrier essayait de la rapprocher de lui avec insistance. Assez impétueuse, Sikozu l'émascula d'un coup de dague qu'elle avait aiguisé le matin même. Pris de panique, ses parents l'envoyèrent à un pensionnat - le pensionnat de Shavâgne - où elle devait apprendre les bonnes manières. Cela échoua, elle s'enfuit après avoir scalpé à la machette deux surveillants qui avait tenté de la déshabiller pendant son sommeil.

Débuta alors une longue période d'errance durant laquelle l'adolescente, qui avait maintenant sa majorité, allait de village en village, de villes en villes, châturant quelques pervers au passage. Pour gagner sa vie, elle aurait pu très bien être "compagnonne" et amasser les po par centaine mais ce n'était pas son truc, de plus elle avait commencé sans grande conviction une idylle avec un jeune mulâtre du nom de Naj Gil, rencontré par hasard à Haer d'Otauruth pendant que Sikozu taillait des morceaux de bois en pointe pour le compte d'une gnome chasseuse de vampires. Celui-ci n'arrêtait pas de claironner qu'il allait être rôdeur plus tard. Le manque de contact l'avait poussée à s'amouracher avec cette personne quelconque, mais elle le regretta vite lorsqu'elle vit que les motivations de ce dernier était purement sexuelles. D'autant plus qu'ils n'avaient pas grand chose en commun : lui écoutait une certaine musique saccadée avec des percussions répétitives et des bardes vaniteux qui se contentait de parler en faisant des gestes violents avec les bras et les mains. De plus, elle préférait les vrais manuscrit, alors que lui s'esclaffait bêtement sur des parchemins qui se lisaient à l'envers et qui racontaient des histoires de sexe et de violence, le tout accompagné de dessins brouillons, approximatifs et anguleux.

Ce fut une période de stagnation pendant laquelle Sikozu se faisait chier et allait à tous les concerts du Confort Archaïque à Alexidran. Un soir où la troupe du Théâtre du Rêve se produisait. Alors que les gens s'entrechoquaient violemment et que la poussière venait tapisser ses bronches, elle rencontra un apprenti prêtre, Talyn, avec qui elle développa une franche camaraderie, malgré l'athéisme profond qu'elle avait développé depuis qu'un prêtre de Helm exhibitionniste avait enlevé sa toge devant elle (Elle s'était empressée d'assommer ce dernier avec un calice qui traînait par là. Malheureusement, elle mesurait mal sa force et défonça un pan de sa boîte crânienne). En effet, Talyn se foutait ouvertement de la gueule de Naj Gil, ce qui la faisait rire, de plus le fait qu'il soit un mateur intensif ne la dérangeait pas : au contraire elle le rejoignait dans son repérage, le prodiguant des conseils venant de son expérience féminine. Car au cours de sa vie, elle eut peu de chance du côté de ses rencontres masculines et Naj Gil était le mec qui faisait déborder le jacuzzi. Elle ne voulait plus de lui, tout simplement, mais, désireuse de préserver les testicules de celui-ci, elle joua la carte de la rebelle enfouie au fond d'elle, savant pertinemment que ça le ferait chier, lui, qui ne sait pas choisir son camp et qui a constamment le postérieur écarté entre deux tabourets. Elle ressortit sa truelle et sa peinture à peau, mis ses bottes THS (Très Hautes Semelles) et clouta ses bracelets. Et enfin elle lui cria : "J'ai envie de me suicider ! ", Naj Gil la largua sans attendre.

Elle nota mentalement qu'à l'avenir elle n'entreprendra plus rien qui dépasse le stade de l'amitié avec un garçon et sa boussole d'obédience sexuelle changea naturellement d'orientation. Oui, elle aimait les femmes, pourtant elle l'avait toujours su, mais sans doute à cause de cette société2merd et tous ces 1toléran2mé2 (en SMS dans le texte) qu'elle s'était résigné. Pourtant, Shar la tripote, elle se soulageait parfois sur une chanteuse elfique à la voix aussi puissante que douce, Tarjæe Turunaën qui la faisait chavirer dans des transes d'admiration.

Conscient de ce renouveau des désirs, Sikozu entreprend de brûler toute ces anciennes fringues et demande à une experte tailleuse de lui en faire de nouvelles. Ainsi, Sikozu reparut vêtue intégralement de noir, sa couleur préférée : un haut moulant se prolongeant en filet sur les bras, avec un décolleté en V comme aVantageux. Il laisse découvert son dos et son ventre délicat mais recouvre ses flancs en épousant leur forme chavirante. Le

Sikozu, ou comment devient-on une guerrière (de façon peu usuelle) - 3/5

Sikozu commence par une ceinture en peau de lézard pouvant se dégrafer facilement, celle-ci marque le départ de deux morceaux de tissus s'élargissant vers le bas, ses longues jambes sont ainsi découvertes et ses cuisses sont recouvertes de lanières de cuirs. Au début, en ayant observé certaines personnes aux cheveux pas lavés habillées avec des rideaux de gnomes, elle voulait marcher pied nus, comme une vraie rebelle; elle s'y résigna vite après sa rencontre chaleureuse avec un parterre de ronces et décida de mettre des bottines noires luisantes.

Ahem, quant à ses sous-vêtements, ils sont constitués d'un soutien gorge magique en peau de wyverne s'adaptant exactement à la bonne taille des protubérances mammaires du porteur (en l'occurrence 95C). Sans se douter de la mode qu'elle lancerait plus tard, Sikozu avait "aéré" plusieurs de ces culottes en concentré de plume de corbeaux, cela facilitait ses mouvements à ses dires.

Ayant des problèmes d'argent, elle s'arrangea avec la tailleuse lui promettant de découvrir certains territoires inexplorés de son corps.

Malheureusement à 18 ans passé elle ne savait toujours pas quoi faire mais elle y réfléchissait sans cesse, elle aurait pu soutenir le candidat humain neutre bon Dominicus Strosskaanh aux élections amniennes contre l'infâme nain loyal mauvais Nokilas Sarkozinh, voter oui à la constitution féerunienne; elle aimait la politique, mais pas au point d'en faire son métier.

Parfois dans la rue, elle rencontrait des elfes efféminés (enfin des elfes quoi) qui la flattaient sur son physique. En effet, elle avait ce qu'ils appelaient "la taille idéale", ils prétendaient travailler dans le textile destiné aux élites uniquement, et Sikozu voyait vaguement en quoi consistait le travail qu'ils lui proposaient. Elle devait être une sorte de "représentante" qui porterait ces tissus rares pour ensuite déambuler sur une allée surélevée en effectuant un léger balancement des hanches. Elle ne comprit jamais l'enjeu abstrait de ce travail qu'elle trouvait profondément inutile.

Partout où elle allait, les propositions fusaient mais aucune ne lui convenait. On lui proposa même d'intégrer une troupe où elle devait jouer une bourgeoise rencontrant un nabot sur un navire qui coule ou de vanter les mérites d'une potion d'amincissement (*Avec Tayefine, une naine pourrait passer pour une demi-elfe !*).

Mais sa véritable vocation se révéla lorsqu'elle entrepris de défoncer la porte d'une taverne, dont on lui refusait l'entrée pour des raisons sexistes, avec un bélier portable qu'elle avait elle-même construit. Au même titre que les poivrots qui faisaient office de piliers adossés contre la porte, un maître de guerre avait pu admirer l'efficacité de l'engin amateur. Après expertise, il déclara qu'il était similaire à un bélier de poche +1. Promptement il demanda à Sikozu "éclateuse de portes +1" Shanu dans quel atelier travaillait-elle, il fut surpris quand celle-ci répondit qu'elle était sans emploi. Saisissant l'occasion, il lui proposa de devenir ingénieur de siège à son compte, Sikozu mis le jeu en pause : voilà, elle avait enfin trouvé sa voie, ça lui semblait tellement évident maintenant que son futur consisterait à faire exploser plein de portes, défoncer des murailles, écraser des gens avec des pierres d'une tonne, brûler des champs pour affamer la population, porter une bannière, entendre des voix, se faire brûler par l'inquisition puis être canonisé 500 ans plus tard.

Donc elle partit en campagne avec les amis qu'elle avait rencontrés, eux-mêmes ne pouvaient plus supporter l'oisiveté. Sans attendre, elle avait déjà conçue une nouvelle arme de siège : les Dés Namites. Elle se sentait stupide d'avoir appelé ça des dès, car en fait c'était plutôt des cylindres de 25 cm de longueur et 3 de diamètre. Pour les concevoir, elle avait demandé de l'aide à plusieurs herboristes et magiciens. Son but était audacieux, brillant et mûrement réfléchi : faire péter des trucs, mais à distance. Finalement un magicien appelé Naubél trouva la solution, il fallait mélanger une substance de son invention avec de l'argile pour en former des bâtonnets. Seulement il mit en garde Sikozu : il ne fallait surtout pas glisser trop de cette substance dans l'argile, sinon boum. Ce qui l'amena à appeler son invention Ni-trop-glisser-in.

Elle testa sa trouvaille sur premier front où elle se rendit, qui se nommait Shtalyngård. L'armée devait assiéger le château Delaloyr, elle avait alors 22 ans.

Sikozu, ou comment devient-on une guerrière (de façon peu usuelle) - 4/5

Les ennemis se questionnèrent sur la nature du message que leur avait adressé l'armée adverse avant la bataille, qui était prévu de 11h30 à 13h (pas plus de 1h30, le code était très précis sur ce point là). En effet, cela ne ressemblait en rien à un parchemin, il n'y avait aucune écriture d'aucune sorte. C'était plutôt une grappe inerte, à l'exception d'un espèce de cordage qui semblait... Grésiller. Il venait juste de s'arrêter d'ailleurs.

Sikozu admira de loin l'endroit où se situait la porte du château quelque seconde plus tôt : il y avait de grand flashes de lumière jaune avec beaucoup de fumée. Les pierres qui étaient ici ? Et bien elles pouvaient désormais admirer le soleil de plus près pendant quelques instants. Et les gardes en faction ? Ils étaient la preuve "vivante" qu'être mort était la seule façon d'être à plusieurs endroits à la fois.

Pendant ce temps là, Sikozu avait évidemment donné l'ordre à la rangée de 20 catapultes, dont les boulets avaient été remplacés par ses fameux bâtonnets magiques, de faire feu à volonté de façon synchrone. Les fantassins jouaient aux cartes, d'autres calculaient combien les allocations chômage allaient leur rapporter, certains commentaient le spectacle :

- *Tu vois cette feu tour là-bas ? Quand elle a explosé, on a entendu le bruit qu'après*
- *C'est le son, il ne se déplace qu'à 344 m/s*
- *Et ce corps là, oui celui près de l'oiseau, je n'aurais jamais cru qu'il pouvait être projeté si haut*
- *Ca dépend de l'angle et de la longueur du vecteur force mis en oeuvre*
- *Un mec dont les côtés percent ses poumons et lui traversent le dos, t'y crois toi ?*
- *C'est la gravité... "*

Et ce fut ainsi pendant six ans. Sikozu se fit vite un nom en tant qu'ingénieur de siège : Miss TNT (Terriblement Nuisible pour Tous). Elle fut souvent invité dans des soirées branchouilles d'ingénieurs de siège où la plupart des gens se baladaient nus et s'enfermer dans des chambres à plusieurs. A vrai dire elle n'y allait que pour l'hydromel.

Elle resta toujours fidèle à son employeur, jusqu'au jour de ses 28 ans où celui-ci lui dit en plein bataille qu'elle était virée :

"- Et pourquoi donc ? Objecta-t-elle en évitant une flèche d'un geste de la tête

Il tranche un bras au passage

- *Non mais j'en ai pas contre toi personnellement, c'est juste qu'avec la conjoncture actuelle...*
- *J'emmerde la conjoncture actuelle, tu m'as gardé 6 ans et tu veux me virer maintenant ? Tu vas voir les indemnités que je vais demander*

Elle plante sa dague au niveau de la carotide d'un de ses assaillants

- *T'auras pas grand chose, on est déjà en liquidation judiciaire*
- *Hein ?*
- *Ben oui, (il fend un crâne en deux) les huissiers sont venus saisir nos machines de guerre ce matin*
- *Bah, avec quoi on fait le siège alors ? demanda-t-elle, étonnée avec du sang sur le visage*
- *Avec rien, d'ailleurs je sais pas si t'as remarqué mais on les deux derniers de notre armée sur le champ de bataille, mes hommes sont déjà partis postuler ailleurs, adieu Sikozu.*

Aussitôt qu'il eut prononcé son nom, une épée surgit de son torse, libérant quelques entrailles qui attérent dans le décolleté, à moitié caché par l'armure, de Sikozu

Elle saisit un fléau gisant sur le sol et le fit tourner puis l'abattit sauvagement sur la tête de l'attaquant, touchant l'os malaire en premier et transformant en puzzle une bonne douzaine d'os des vingt-six qui composent un crâne. A peine eut-elle le temps d'essuyer la bidoche de son fléau qu'un autre ennemi lui jaillit dessus, elle esquiva rapidement, ce qui l'amena à voir son attaquant de profil, sans sourciller elle lui décrocha la main d'un coup de fléau porté d'en haut puis elle rattrapa le membre inerte qui tenait fermement une épée longue pour effectuer un coup circulaire au niveau du ventre, l'assaillant n'eut pas le temps de réaliser que ses boyaux jaillissaient dans sa main intacte.

Sikozu, ou comment devient-on une guerrière (de façon peu usuelle) - 5/5

Puis elle courut, elle courut pour échapper à l'armée entière qui la poursuivait. Heureusement, il lui restait quelques Dés Namites. Elle envoya paître le fléau dans le casque d'un homme d'armes et ramassa une torche pour allumer tous ses bâtonnets qu'elle ne manqua pas de disperser au loin derrière elle.

Sous une pluie de membres arrachés et de morceaux de chair encore gorgé d'hémoglobine, elle put grimper sur un cheval qu'elle lança au triple galop. Elle revint à son village, tua ses parents (chose qu'elle avait oublié de faire en partant), et retourna à Alexidran où elle avait donné rendez-vous avec ses amis en cas de pépin.

Ils étaient tous désabusés :

- tain j'en reviens pas, à deux jours de la paye, dit-elle dans une mélancolie imbibée d'alcool

Talyn, maquillé de façon bizarre et buvant une boisson brûnâtre d'aspect pétillant

- Et les gars, on pourrait monter un groupe !

- Non mais t'arrêtes avec tes conneries

- Non mais pas un groupe de musique, un groupe d'aventuriers, Sikozu pourrait devenir guerrière et Naj Gil un rôdeur comme il en a toujours rêvé

- Tu veux dire... Allez dans des donjons, cassez la gueule à des gobelins, se prendre des pièges dans la gueule, affronter des magiciens dix fois plus forts que nous, mourir, ressusciter, mourir, ressusciter...

- Gros défaitiste, m'étonne pas que tu veuilles rester planquer avec ton sale arc

- Répète un peu, gouinasse des champs de batailles ?

- Bon c'est bon, ça vous chez-bran ou pas ?

- Moi je suis ok...

C'est ainsi qu'ils partirent à l'aventure : guerrière, prêtre, rôdeur. Certes, ils étaient fiers de leur niveau 1, mais commencer une aventure n'était pas très économique : trois livres étaient indispensables et ils coûtaient bonbon, la société éditrice était truande.

Un nouveau monde s'offrait à eux. Mais, en arrivant au premier donjon, ils eurent la curieuse impression qu'on les espionnait. Puis ils entendirent des voix venues du ciel, tonitruante. Ils levèrent la tête, ils virent alors des géants munis de gros livres qui fixait l'endroit où ils se trouvaient, ils étaient trois !

- Bon, on la commence cette partie, oui ou merde ?